

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA *MOBILE GAME*
MAKANAN SEHAT BERBASIS *EDUTAIMENT* DI SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**NAFA INDAH BUDI LESTARI
NPM. 1611100150**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA *MOBILE GAME*
MAKANAN SEHAT BERBASIS *EDUTAIMENT* DI SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**NAFA INDAH BUDI LESTARI
NPM. 1611100150**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA *MOBILE GAME* MAKANAN SEHAT BERBASIS *EDUTAIMENT* DI SD/MI

Oleh

NAFA INDAH BUDI LESTARI

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* di SD/MI dan juga bertujuan untuk menguji kelayakan dari media yang dikembangkan dengan hasil penilaian dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi serta respon pendidik dan respon peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil Penelitian yang diperoleh antarlain: (1) Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment*. (2) Hasil penilaian uji kelayakan ahli, praktisi pendidikan dan peserta didik ahli bahasa dengan persentase rata-rata 85,80%, ahli media mencapai skor rata-rata 95,45% dan ahli materi mencapai skor rata-rata 91,70% , respon pendidik mencapai skor rata-rata 91,33%, respon peserta didik skala kecil memperoleh nilai rata-rata 87,86% dan respon peserta didik skala besar mencapai nilai rata-rata sebesar 83,80%, dengan ini maka media pembelajaran *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* dikategorikan sangat layak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Mobile game*, *Edutainment*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NAFA INDAH BUDI LESTARI

NPM : 1611100150

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA MOBILE GAME MAKANAN SEHAT BERBASIS EDUTAIMENT DI SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi atau pun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2 Maret 2021



[Signature]
NAFA INDAH BUDI LESTARI
NPM. 1611100150



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERUPA *MOBILE GAME* MAKANAN SEHAT
BERBASIS *EDUTAIMENT* DI SD/MI**

Nama : NAFA INDAH BUDI LESTARI
NPM : 1611100150
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

NURUL HIDAYAH, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

AYU NUR SHAWMI, M.Pd.I
NIP.

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN


Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA MOBILE GAME MAKANAN SEHAT BERBASIS EDUTAIMENT DI SD/MI** di susun oleh: **NAFA INDAH BUDI LESTARI**, NPM. 1611100150, Jurusan **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/27 April 2021. Pukul: 15.00 s/d 17.00 WIB, Tempat: *Virtual Google Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Dr. Subandi MM	(..... )
Sekretaris	: Yulianti, M.Pd.I	(..... )
Penguji Utama	: Dr. Nur Asiyah, M.Ag	(..... )
Penguji Pendamping I	: Nurul Hidayah, M.Pd	(..... )
Penguji Pendamping II	: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I	(..... )

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

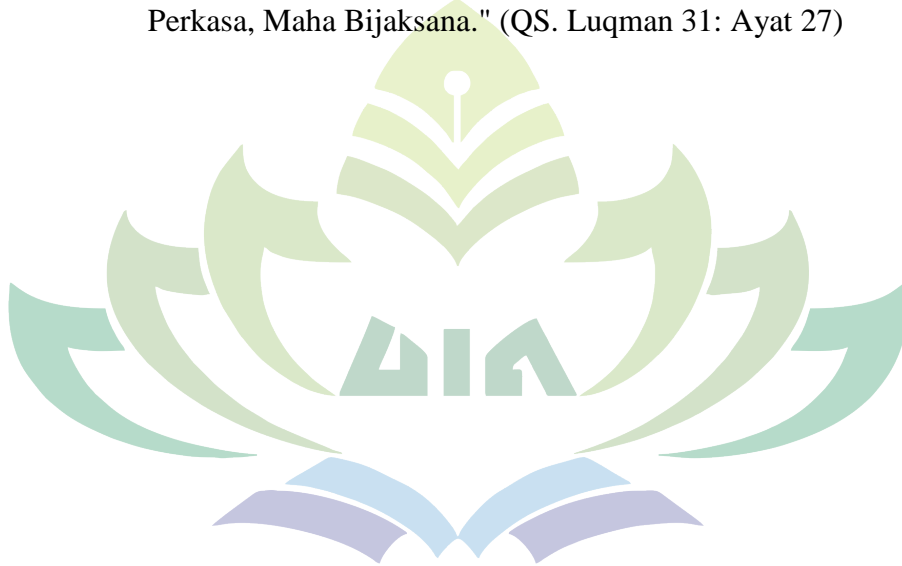



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَلَوْ أَنَّمَا فِي الْأَرْضِ مِنْ شَجَرَةٍ أَقْلَمٌ وَالْبَحْرُ يَمُدُّهُ مِنْ بَعْدِهِ
سَبْعَةُ أَبْحُرٍ مَا نَفِدَتْ كَلِمَاتُ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٢٧﴾

"Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan lautan (menjadi tinta), ditambahkan kepadanya tujuh lautan (lagi) setelah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat-kalimat Allah. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa, Maha Bijaksana." (QS. Luqman 31: Ayat 27)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan penuh syukur dan bangga, selesainya skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang berjasa dalam hidup penulis, karena telah memberikan motivasi, semangat dukungan serta doa yang tiada henti-hentinya untuk proses penyelesaian skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Mobile Game* Makanan Sehat Berbasis *Edutainment* di SD/MI saya persembahkan kepada:

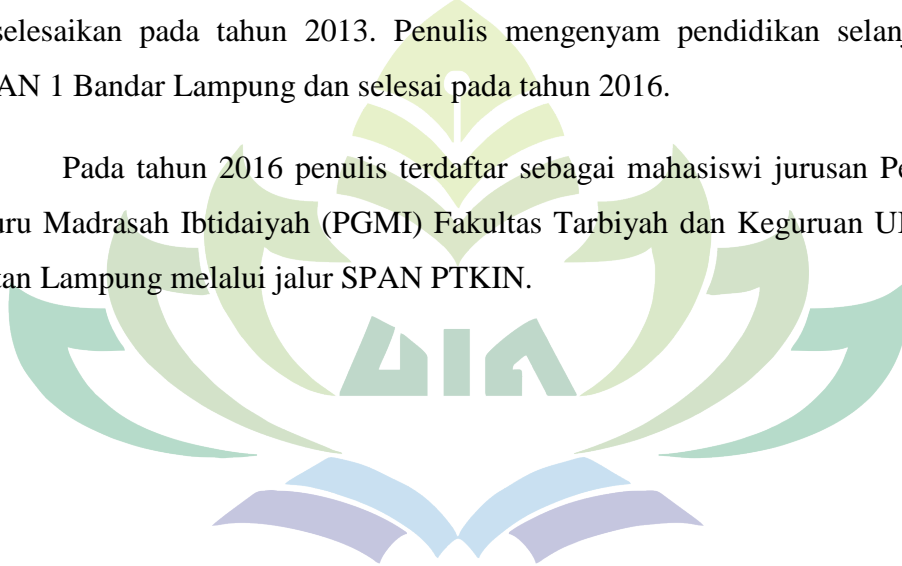
1. Kedua orang tua Babah dan Ibu tercinta Bapak Bisri Mustopa, S.Pd dan Ibu Lina Yuliana yang telah mendoakan, membimbing, mendidik sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 dengan baik.
2. Kepada kedua adikku tersayang, Dwi Ayu Nabila dan Habib Miftah terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan. Semoga kita bisa menjadi parter yang kompak untuk menjadi orang besar dan memberikan kebahagiaan yang hakiki kepada kedua orang tua kita.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kotanegara pada tanggal 23 Juni 1998, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Bisri Mustopa, S.Pd.I dan Ibu Lina Yuliana. Penulis memiliki dua orang adik bernama Dwi Ayu Nabila dan Habib Miftah.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari RA Raudhatul Athfal Kotanegara diselesaikan pada tahun 2004. MI Nurul Muhajirin Kotanegara selesai pada tahun 2010. Pendidikan dilanjutkan di MTs Negeri 3 Lampung Utara diselesaikan pada tahun 2013. Penulis mengenyam pendidikan selanjutnya di MAN 1 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN PTKIN.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah rasa syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi segala nikmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Mobile Game* Makanan Sehat Berbasis *Edutainment* di SD/MI”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Pembimbing Akademik I dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I selaku Pembimbing Akademik II yang dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua Pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pembaca. Aamin Ya Robbal Alamin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Produk yang Diharapkan.....	14
H. Karakteristik Produk yang Dihasilkan	15
I. Definisi Operasional.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	19
3. Prosedur Pemilihan Media	20
4. Karakteristik Media Pembelajaran	23
B. <i>Edutainment</i>	27
1. Pengertian <i>Edutainment</i>	27
2. Prinsip <i>Edutainment</i>	28
3. Pendekatan <i>Edutainment</i>	30

4. Karakteristik <i>Edutainment</i>	32
C. <i>Game</i>	34
D. <i>Android</i> dan <i>Construct 2</i>	36
1. <i>Android</i>	37
2. <i>Construct 2</i>	37
E. Penelitian yang Relevan	38
F. Kerangka Berfikir	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	43
B. Metode Penelitian	43
C. Subjek Penelitian	45
D. Lokasi Penelitian	46
E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Instrument Pengumpulan Data	50
H. Teknik Analisis Data	55

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. <i>Analyze</i> (Hasil Analisis)	54
2. <i>Design</i> (Perancangan)	55
3. <i>Development</i>	59
4. <i>Implementation</i>	78
5. <i>Evaluation</i>	82
B. Pembahasan	82
1. Validasi Ahli Bahasa	83
2. Validasi Ahli Media	84
3. Validasi Ahli Materi	84
4. Respon Pendidik	84
5. Respon Peserta Didik	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.	Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik	51
3.1	Skor Penilaian Jawaban.....	52
3.2	Skor Kelayakan	53
Tabel 4.	Validasi Ahli Bahasa Tahap Awal	62
4.1	Evaluasi Ahli Bahasa Tahap Awal.....	63
4.2	Validasi Ahli Media Tahap Awal	65
4.3	Evaluasi Ahli Media Tahap Awal	66
4.4	Validasi Ahli Materi Tahap Awal	67
4.5	Evaluasi Ahli Materi Tahap Awal.....	68
4.6	Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap Dua.....	72
4.7	Hasil Validasi Ahli Media Tahap Dua	74
4.8	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Dua.....	75
4.9	Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan	77
4.10	Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil	79
4.11	Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Reformasi pendidikan yang diawali dengan kebijakan otonomi pada satuan pendidikan, yang berujung pada perluasan kewenangan guru dalam mengembangkan pembelajaran sejak akhir abad ke-20 telah berpenetrasi pada semua aspek pendidikan, bahkan PP No. 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), mengamanahkan untuk dilakukan standarisasi delapan aspek pendidikan yaitu isi kurikulum, rumusan kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, proses pembelajaran, sarana dan prasarana pendidikan, pembiayaan, pengolahan dan penilaian.¹ Adanya standarisasi dalam aspek pendidikan tentunya menuntut praktisi pendidikan untuk selalu meningkatkan kualitas dalam semua aspek.

Salah satu masalah yang dihadapi didunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Beberapa permasalahan yang hingga saat ini masih menjadi kendala dalam proses pembelajaran antara lain, lemahnya penguasaan metode dan media terbaru.² Dalam hal ini tentunya majuanya teknologi bagi reformasi pendidikan hal yang mungkin untuk dihindari, karena kedua hal tersebut adalah satu kesatuan yang selaku maju bersamaan.

¹ KEMENDIKBUD, “Penilaian Hasil Belajar Oleh Satuan Pendidikan” No. 117 (2017) h.1

² Umi Faizah, “Evaluasi Kinerja Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Proses Pembelajaran Pendidikan Islam Di Indonesia” *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol.2 No. 2 (2019) h.50

Didalam pendidikan, banyak usaha yang dilakukan untuk memperbaharui atau menginovasi tentang pendidikan. Pembaharuan dalam hal pendidikan tersebut contohnya adalah manajemen pendidikan, metode pendidikan, media pembelajaran, sumber-sumber belajar, kurikulum pendidikan, dan masih banyak hal yang dilakukan untuk pembaharuan pendidikan.³

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Pada mulanya timbul dengan memadukan teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu kedalam suatu usaha terpadu untuk memecahkan masalah belajar yang tidak terpecahkan dengan pendekatan yang telah ada sebelumnya.⁴ Sehingga untuk daya tangkap pembelajaran yang baik ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara. Perkembangan dunia IPTEK yang demikian mengagumkan itu memang telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia khususnya di bidang Pendidikan.

Sejalan dengan itu, Allah SWT pun mengistimewakan bagi orang-orang yang gemar mengejar pendidikan untuk sebagai bentuk rasa syukur terhadap nikmat Allah SWT terhadap potensi yang telah diberikan yaitu dalam firman-Nya dalam QS. An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

³ Fauzan Zulkarnain, Rijal Firdaos, Heru Jubaidin Sada, "Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadits dengan Magic Disc Tajwid". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10 No. 2 (2019), h. 266

⁴Cecep Abdul Cholik, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia" *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 2 No. 6 (2017) h.22

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.⁵

Berdasarkan ayat diatas dapat dijelaskan tentang keistimewaan orang-orang yang gemar menuntut ilmu, bahwa Allah akan memberikan keistimewaan yaitu berupa kelapangan dan derajat yang tinggi bagi siapa saja yang menuntut ilmu walaupun sekecil apapun.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain dia. (QS. Ar- Ra'd : 11)⁶

Berdasarkan penjelasan ayat diatas diharuskan kita untuk terus berinovasi, kreatif sehingga hidupnya dapat semakin produktif. Sehingga dari penjelasan ayat diatas bahwa pengembangan teknologi dalam pendidikan merupakan keharusan kita untuk terus berinovasi dan menciptakan sesuatu semenarik mungkin dalam dunia teknologi pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini sedang pesat adalah *Smartphone* atau Ponsel Pintar. *Smartphone* (telepon cerdas) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi,

⁵ Departemen RI *Al-Quran dan Terjemah* (Jakarta:2017) h.405

⁶ *Ibid*, h. 370

kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas.

Smartphone adalah telepon dengan penyediaan fitur sederhana panggilan telpon yang kemampuannya diluar batas. *Gadget* merupakan bentuk nyata dari berkembangnya ilmu dan teknologi sekarang dan mendatang.⁷ Dengan berkembangnya ponsel pintar maka seharusnya dapat diselaraskan dengan kemajuan pendidikan. *Smartphone* semacam *Android* saat ini yang kepopulerannya meningkat, dimana ragam jenis fitur yang tersedia yaitu *Instagram*, *Whatsapp*, *Line* dan *game* yang didalamnya tanpa ada unsur edukasi namun banyak menyita waktu penggunaannya.⁸ Oleh karena itu dunia pendidikan harus bisa mengambil alih fungsi *smartphone* yang lebih bijak sehingga dapat digunakan untuk memberikan edukasi yang lebih maju.

Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu untuk mempelajari kecakapan tertentu. Untuk menciptakan pembelajaran bermakna.⁹ Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik adalah media pembelajaran berbasis *edutainment* yang terdiri dari unsur *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). *Edutainment* adalah

⁷Ramadhan Witarso dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pedagogik*, Vol VI. No.1 (2018) h.9

⁸Muh. Zainuddin Nur, "Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Remaja Studi Di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontomampo Kabupaten Gowa" *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* h. 69

⁹ Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.1 (2017) h.36

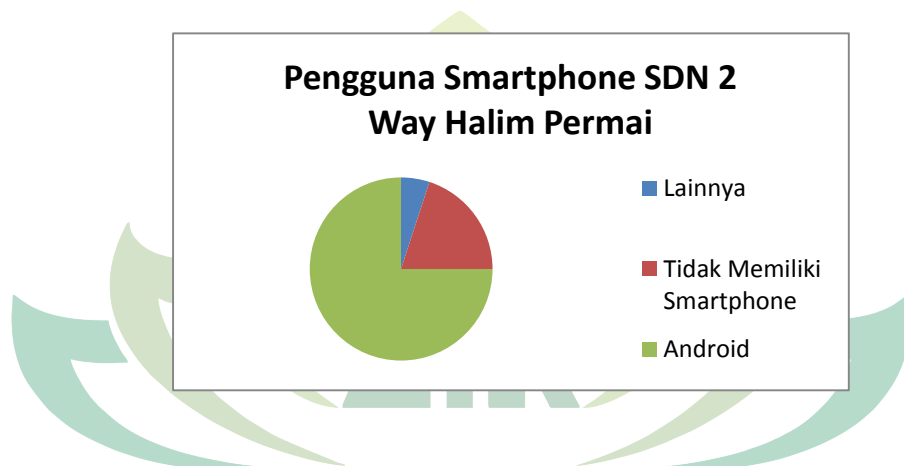
suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. Kemudian pentingnya inisiatif dan kesenangan diri saat menjalani pembelajaran dan menekankan pembelajaran sebagai sebuah aktivitas sepanjang hayat yang fundamental bagi diri sendiri. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media yang penerapannya boleh dilakukan oleh guru setidaknya punya basis *edutainment* karena unsur didalamnya ada pendidikan (*education*) serta ada hiburannya (*entertainment*). Inisiatif guru dalam memunculkan kesenangan pada dirinya dalam menagajar akan menyalurkan hal tersebut kepada peserta didik. Dengan begitu media berbasis *edutainment* sangat membantu pembelajaran. Harapan adanya media terciptanya *Meaningful Learning* peserta didik. Bermaknanya pembelajaran jika pesan materi tersampaikan sepenuhnya kepada peserta didik, dan timbulah kemampuan tertentu yakni retensi (mengingat) dan transfer (memahami).¹⁰

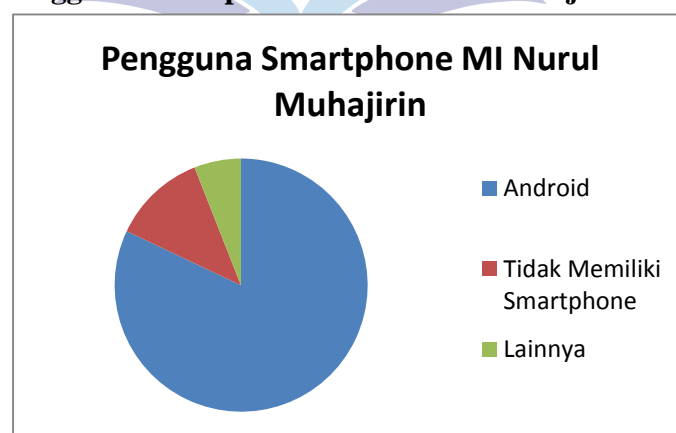
¹⁰Nesna Agustriana, "Pengaruh Metode Edutainment Dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak", *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol.2 No.1 (2018) h.217-218.

Berdasarkan hasil Observasi pada tanggal 30 September 2019 kelas V di SD Negeri 2 Way Halim Permai dan pada tanggal 20 November 2019 di MI Nurul Muhajirin Kotanegara dengan jumlah kuisisioner masing-masing sekolah 20 orang. Kemudian didapat data pertama yang menyebutkan jenis-jenis *Smartphone* yang digunakan peserta didik.

Gambar 1.
Diagram Pengguna Smartphone di SDN 2 Way Halim Permai



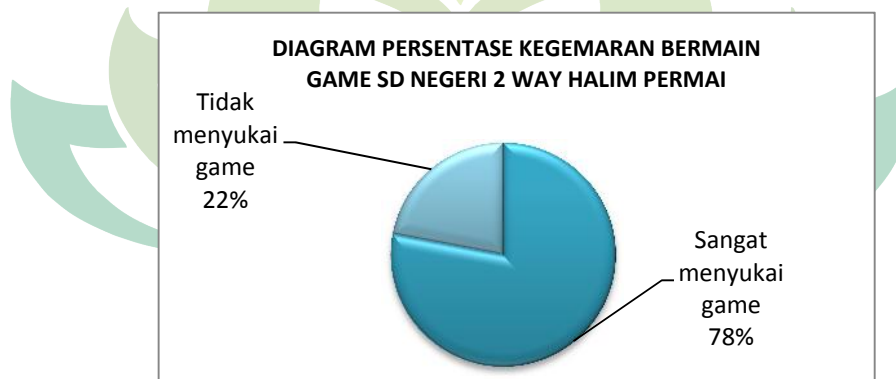
Gambar 1.1
Diagram Pengguna Smartphone di MI Nurul Muhajirin Kotanegara



Berdasarkan data di atas di dapat pengguna *smartphone* di SD Negeri 2 Way Halim Permai adalah jenis *android* 75%, tidak memiliki *smartphone* 20%, lainnya 5%. Kemudian di MI Nurul Muhajirin Kotanegara di dapat hasil nya yaitu jenis *android* 82%, tidak memiliki *smartphone* 12%, lainnya 6%. Sehingga di ketahui rata-rata peserta didik paling banyak menggunakan jenis *smartphone* dengan sistem operasi *android* dengan persentase 57,5%. Kemudian data kedua menyebutkan tentang penggunaan *smartphone* yang dilakukan dengan peserta didik dan sekolah yang sama.

Gambar 1.2

Diagram Persentase Kegemaran Bermain Game SDN 2 Way Halim Permai



Gambar 1.3

Diagram Persentase Kegemaran Bermain Game MI Nurul Muhajirin



Berdasarkan data di atas di dapat penggunaan *smartphone* di SD Negeri 2 Way Halim Permai adalah senang bermain *game* 78%, tidak senang bermain *game* 22%. Dan di MI Nurul Muhajirin di dapat hasil nya yaitu sangat menyukai *game* 88%, tidak menyukai *game* 12%. Sehingga di ketahui rata-rata peserta didik paling banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dengan rata-rata persentase 79%. Penggunaan *smartphone* ini dirasa kurang bermanfaat karena kebanyakan peserta didik menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.

Selanjutnya Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V di SDN 2 Way Halim Permai, diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran sering terjadi situasi yang membosankan, karena selama ini hanya menggunakan buku dan gambar. Kemudian dari sisi lain pendidik juga menegaskan bahwa dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan gambar yang terkesan membosankan membuat proses pembelajaran tidak kondusif sehingga siswa yang bosan banyak bermain dikelas melakukan hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran. Kemudian, belum adanya media pembelajaran berbasis Pengajaran yang menggunakan *smartphone*, atau PC disekolah.

Selain itu, pendidik menyampaikan bahwa ketika pembelajaran seperti biasa, peserta didik terlihat kurang tertarik dan kurang bersemangat sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar. Hal ini dikuatkan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan setelah

melakukan wawancara. Saat peneliti melakukan observasi di Kelas V. Terlihat bahwa buku yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku paket. Selain itu, dalam pembelajaran pendidik lebih aktif dari pada peserta didik, pendidik menjelaskan kemudian menulis di papan tulis dan peserta didik mencatat. Saat pendidik bertanya kepada peserta didik banyak peserta didik yang diam. Namun pendidik selalu memberikan pertanyaan-pertanyaan agar peserta didik dapat lebih aktif.¹¹

Di sisi lain, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu wali kelas V di MI Nurul Muhajirin, diperoleh informasi bahwa masalah yang terjadi pada sebagian peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan jumlah siswa pada 1 ruang kelas melebihi kapasitas sehingga guru kurang maksimal dalam menerangkan pelajaran. Oleh Karena itu tidak jarang suara guru tidak terdengar meneluruh teruama pada siswa yang duduk dibangku belakang.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode gabungan, bisa dengan metode *problem solving*, metode tanya jawab, atau metode teman sebaya, hal ini dilakukan agar peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket dari sekolah. Pendidik menyatakan setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda sehingga dalam pembelajaran masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar karena tidak senang dalam pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi yang

¹¹ Hastin Raharjanti, Wawancara Dengan Penulis, SDN 2 Way Halim Permai, Lampung, 2019

terdapat dalam buku. Pendidik juga menyatakan bahwa belum pernah mengembangkan media pembelajaran, hanya menggunakan media pembelajaran yang ada, dikarenakan tidak memiliki waktu untuk membuat media dan juga belum diperbolehkannya peserta didik membawa *smartphone* kesekolah. Saat peneliti melakukan observasi dikelas V, materi yang sedang dibahas adalah materi Udara bersih bagi kesehatan tema 2. Terlihat bahwa buku yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku paket. Dalam proses pembelajaran pendidik terlihat lebih aktif dari pada peserta didik, pendidik menjelaskan kemudian menulis dipapan tulis dan peserta didik diminta mencatat. Sehingga diupayakan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan cara melakukan tanya jawab.¹²

Mendukung penelitian di atas, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik senior yang merupakan guru kelas juga di MIN 10 Bandar Lampung, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran tidak ada metode khusus yang digunakan, namun menggabungkan dari berbagai metode, kadang menggunakan metode ceramah, kadang menggunakan metode penemuan, atau metode lain yang menyenangkan.

Bahan ajar yang sering digunakan adalah buku paket, namun terdapat peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pendidik menyatakan pernah membuat media berupa PPT, namun belum pernah mengembangkan media berupa *mobile game*. Menurut nya ilmu harus berinovasi dan berkembang, sehingga perlu dikembangkan

¹²Nurul Fatonah, Wawancara Dengan Penulis, MI Nurul Muhajirin, Lampung, 2019

media berupa *mobile game* Makanan Sehat berbasis *edutainment*. Apalagi di zaman sekarang, yang semua serba teknologi.¹³

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran terutama dengan memanfaatkan *smartphone* peserta didik. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu media pembelajaran berbasis *edutainment* yang dapat digunakan dengan perangkat *mobile* khususnya *smartphone*. Media pembelajaran berbasis *edutainment* dapat berupa permainan elektronik yang dimainkan dalam perangkat *mobile* berupa *handphone*, *smartphone*, PDA (*Personal Digital Assistant*), dan *tablet PC*. *Smartphone* bisa dikatakan sebagai *handphone* yang memiliki kemampuan lebih canggih karena dapat menjalankan berbagai aplikasi dengan sistem operasi tertentu dan juga dapat memadukan teks, gambar, suara atau animasi.¹⁴

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dipilih adalah *Android mobile game*. *Edutainment* dalam media pembelajaran meliputi unsur pendidikan berupa materi pembelajaran Makanan Sehat dan Bergizi dan unsur hiburan berupa *game* atau permainan. *Game* didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak sekedar mendapat kesenangan bermain tetapi tujuan utamanya adalah mempelajari materi tertentu. Pengembangan media pembelajaran ini sangat penting karena pembelajaran ini bersifat menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan

¹³Siti Anisa Wawancara Dengan Peneliti, MIN 10 Bandar Lampung, Bandar Lampung 2019

¹⁴Siti Muyaroah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Biologi" *Innovative Journal Of Curriculum and Education Technology*, Vol.2 (2017) h.80

peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik mudah untuk menerima pembelajaran yang berlangsung.

Oleh Karena itu, melalui tugas akhir ini, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* kelas V SD. Media pembelajaran menggunakan *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga membuat peserta didik lebih mudah belajar tanpa bosan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Masih mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran.
2. Masih kurangnya penggunaan media elektronik yang berfungsi sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran peserta didik.
3. Adanya sekolah yang mengatur larangan peserta didik membawa *smartphone*
4. Belum dikembangkannya berupa media pembelajaran berbasis *edutainment*.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan beberapa hal (kemampuan peneliti, waktu penelitian dan biaya penelitian) maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

1. *Game Content*

Membahas konten-konten yang terdapat di dalam *game*, yang meliputi sistem permainan, sistem kontrol permainan, animasi permainan, beserta komponen dan fitur-fitur yang tersedia didalam *game*.

2. *Game Design*

Membahas perancangan tampilan-tampilan dari *game*, yang meliputi, *user interface design*, beserta *screenshot* dari *game* yang sudah selesai dibuat.

3. Materi dalam *game*

Materi yang disajikan dalam *game* adalah materi tentang Makanan yang bergizi dan tidak bergizi.

4. *Software* pembuatan *game*

Game dibuat dengan menggunakan *Software Construct 2*, dan *Adobe Photoshop*.

5. Tipe *game*

Game bertipe dua dimensi dan berjalan di *smartphone* bersistem operasi *Android* dan PC.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* untuk kelas V SD/MI?

2. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* untuk kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* untuk kelas V SD/MI.
2. Mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* untuk kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran Berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Bagi Peserta didik, melalui media pembelajaran berupa *Mobile Game* Makanan Sehat ini akan membuka wawasan peserta didik mengenai pembelajaran yang menarik sehingga membuat peserta didik mampu menerapkan apa yang mereka peroleh dari proses pembelajaran ke dalam kehidupan nyata.
2. Bagi Pendidik, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Edutainment* berupa *Mobile Game*

Makanan Sehat, Sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

3. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang bahan ajar pembelajaran.

G. Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa *mobile game* Makanan Sehat berbasis *edutainment* pada materi makanan bergizi untuk peserta didik kelas V SD/MI dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* pada tema 3 makanan sehat untuk peserta didik kelas V memenuhi kriteria komponen kelayakan isi yang baik.
2. Media pembelajaran berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* pada tema 3 makanan sehat memenuhi kriteria komponen kebahasaan yang baik.
3. Media pembelajaran, berupa *mobile game* makanan sehat berbasis *edutainment* pada materi tema 3 makanan sehat memenuhi kriteria komponen penyajian yang baik.

H. Karakteristik Produk yang di Hasilkan

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi *game* makanan sehat berbasis *edutainment*
2. Produk yang dihasilkan merupakan *game platform* berjenis *adventure*

3. Produk yang dihasilkan terdapat materi pembelajaran yang di kolaborasi ke dalam *game* pada slide yang berbeda
4. Produk yang dihasilkan terdapat menu khusus berupa menu materi yang berisikan informasi tentang organ pencernaan makanan.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media Pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran dan sebagainya.
2. *Edutainment* terdiri dari unsur *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). *Edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dari bahasa Latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau penghantar. Secara khusus, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses menyampaikan informasi.¹ Pengertian secara bahasa dan secara khusus dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat yang menjadi penengah atau perantara untuk memudahkan seseorang menerima informasi tertentu.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.² Dalam hal ini penulis menyimpulkan bahwa media itu berarti suatu alat perantara atau penghubung berupa tulisan, gambar,

¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019), h.3

² Muhammad Erfan dkk, "Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 11 No.1 (2020) h.32

suara, animasi serta video untuk mempermudah menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi.

Menurut Gerlach dan P. Ely media pembelajaran dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini maka pendidik, buku, dan lingkungan termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit adalah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengungkap, memproses serta menyampaikan informasi visual dan verbal.³ Dari pernyataan Gerlach dan P. Ely tentang media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu menciptakan kondisi yang baik sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi atau pengetahuan.

³Azhar Arsyad, *Op Cit.* h. 3

Menurut allen mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.⁴ Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah manusia, alat dan bahan yang digunakan dan diprogram untuk mengungkap, memproses serta menyampaikan informasi berupa visual ataupun verbal agar tercapainya tujuan pendidikan.

Pendapat Schramm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁵ Dari pernyataan tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat berupa teknologi yang membawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Samsudin menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain.⁶ Dari pernyataan ahli penulis menyimpulkan bahwa media

⁴Muhammad Erfan dkk, “Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 11 No.1 (2020) h.32

⁵ Rayandra Asyhar, “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran” (Jakarta: Gaung Persada, 2011) h. 7

⁶ Giri Wiarto, “ Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani” (Yogyakarta: Laksitas, 2016) h. 3

merupakan alat penyampai informasi dari guru kepada peserta didik yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan, penggunaannya harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif, efisien dan dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi konkrit.⁷ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan

⁷Wahyu Agus Setiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI AV di SMK Negeri 1 Sidoarjo" *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.6 No.1 (2017) h.86

proses belajar.⁸ Dalam hal ini media pembelajaran tentunya memiliki peran yang cukup baik dalam proses belajar mengajar.

Contoh media yang digunakan untuk sumber daya pendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, yaitu:

- a. Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio/ rekaman siaran).
- b. Cetak (buku teks program, buku pegangan, buku tugas)
- c. Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
- d. Proyek visual diam dan proyek audio (film rangkai, film bingkai/ slide suara)
- e. Visual gerak (film bisu)
- f. Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
- g. Benda (benda nyata, model tiruan) dan komputer.⁹

Dari contoh-contoh di atas dapat kita ketahui bersama bahwa media pembelajaran memiliki banyak bentuk dan fungsinya yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pada proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

⁸ Nurul Hidayah, Sri Latifah, Mayza Putri Adha, “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung” *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017*. h.222-223

⁹ Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Anton Tri Hasnanto “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol.7 No 1 (2020) h.60

Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan pada peserta didik setelah penggunaan peserta didik, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Pada kondisi di zaman sekarang ini, media berbasis teknologi yang disajikan dengan *mobile device* akan sangat relevan untuk dijadikan sebagai alat bantu belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.¹⁰

Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Sehingga media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan;
- b. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi;

¹⁰ Muhammad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik", *Jurnal Edukasi @Elektro* Vol.5, No. 1 (2017) h.11–18.

- c. Media pengajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain;
- d. Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya.¹¹

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dalam suatu proses belajar mengajar, maka manfaatnya antara lain perhatian anak didik terhadap materi pengajaran akan jauh lebih tinggi, proses pembelajaran lebih interaktif dan anak didik mendapatkan pengalaman yang konkrit dan hasil yang diperoleh/dipelajari oleh anak didik akan sulit dilupakan, dan mendorong anak didik untuk berani bekerja secara mandiri dan dapat ditingkatkan.

3. Prosedur Pemilihan Media

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran meskipun caranya berbeda-beda. Namun demikian, ada hal yang seragam bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan memberikan pengaruh kepada afektivitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media pembelajaran sebagai bagian

¹¹ Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, Indra Yanuttama, "Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android" *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 2017 h.43-46

integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi oleh beberapa hal berikut :

- a. Tujuan atau kompetensi apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari tujuan ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut
- b. Materi pembelajaran, yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut;
- c. Familiaritas media dan karakteristik peserta didik/ pendidik, yaitu mengkaji sifat- sifat dan ciri media yang akan digunakan;
- d. Adanya media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan didesain atau dikembangkan.¹²

Sementara itu, bila kita akan merancang atau mendesain media pembelajaran seharusnya melalui tiga tahapan yaitu:

- a. Pembatasan, yaitu menyangkut rumusan tujuan atau kompetensi, rancangan media yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut, kompetensi atau tujuan materi/konten, dana, dan aspek perancangan lainnya.

¹²Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No.1 (2018) h.44-46

- b. Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c. Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat, setelah melalui uji coba, revisi dan kajian dengan pihak lain.¹³

Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat, setelah melalui uji coba, revisi dan kajian dengan pihak lain.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri pembelajar adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik ini dapat digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran.

¹³ Maria Ulfa, "Pembelajaran PAKEM Berbasis Media Audio Visual Gerak dalam Melatih Konsentrasi Belajar Anak di TPA Sahabat Hati Pontianak" *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.4 No.2 (2018) h.54-58

Menurut Vembiarto dalam Jurnal *International Journal of Education* ada delapan karakteristik dalam Pembelajaran yaitu :

- a. Sebuah paket pembelajaran yang merupakan instruksi diri
- b. Pengakuan adanya perbedaan individu
- c. Berisi tujuan yang dirumuskan secara eksplisit atau jelas
- d. Berkaitan dengan adanya struktur asosiasi dan pengetahuan
- e. Menggunakan berbagai variasi pembelajaran
- f. Adanya partisipasi peserta didik dan respon peserta didik
- g. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran.¹⁴

Kemudian ada sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, yaitu biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. Berikut adalah beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi materi pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi

¹⁴Aulia Akhiran Syahidi et.al, "Educational Media Design For Learning Baic Programming in Branching Control Structure Materiial Using Problem Posing Learning Model", *Journal Homepage* Vol.4 No 4 (2019) h.325-326

sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.

- c. Kemudahan mendapatkan media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh pendidik pada saat pembelajaran.
- d. Keterampilan pendidik menggunakannya; artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya, maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.
- e. Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- f. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir dan perkembangan peserta didik sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para pesertadidik.¹⁵

Ada tiga ciri utama yang menyoroti perspektif pedagogis dari *mobile learning* yaitu keaslian, kolaborasi dan personalisasi. *International Journal of Mobile and Blended Learning* mengusulkan enam tantangan dalam mengevaluasi *mobile learning*: menangkap dan menganalisis pembelajaran dalam seluruh konteks, mengukur proses pembelajaran *mobile* dan hasil, menghormati privasi pelajar/peserta, menilai utilitas

¹⁵*Ibid.* h.327

teknologi *mobile* dan kegunaannya, mengingat konteks organisasi dan sosial budaya yang lebih luas dari pembelajaran, dan menilai secara formalitas.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, terdapat aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran diantaranya :

a. Aspek disain pembelajaran, yang meliputi:

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- 3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- 4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- 5) Interaktif
- 6) Pemberian motivasi belajar
- 7) Konstektualitas dan aktualitas
- 8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 9) Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran
- 10) Kedalaman materi
- 11) Kemudahan untuk dipahami Sistematis, alur logika jelas
- 12) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- 13) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- 14) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- 15) Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.

b. Aspek Verbal

- 1) Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima / sejalan dengan keinginan sasaran.
- 2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- 3) Sederhana dan memikat Audio (narasi, sound effect, backsound, musik) Visual (layout design, typography, warna)
- 4) Media bergerak (animasi, movie)
- 5) *Layout interactive* (ikon navigasi).¹⁶

Dari aspek dan kriteria penilaian tersebut diatas maka pengembangan media berbasis teknologi tidak dapat dikembangkan secara asal-asalan, melainkan harus menyesuaikan aspek dan kriteria diatas agar dapat difungsikan sebagaimana mestinya.

B. Edutainment

1. Pengertian *Edutainment*

Menurut Hamruni bahwa *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan.¹⁷ Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain

¹⁶Bunda Hrini, Nuraini Usman, "Peningkatan Keterampilan Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sriwijaya dalam Membuat Media Pembelajaran IPS SD Berbasis *Edutaimen*" *Jurnal Publikasi Pendidikan* Vol.9 No.1 (2019) h.19-21

¹⁷Erwin Widiaworo, *Straregi Pembelajaran Edutainment Berbasis Kararkter* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018) h.27

dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Dapat dikatakan juga bahwa *edutainment* merupakan suatu hiburan yang didisain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya *entertainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga peserta didik. Berbagai hiburan tersebut antara lain acara televisi, *game* dikomputer atau hp, video, film, musik dan lain sebagainya.¹⁸

Sutrisno dalam Moh.Sholeh Hamid, menjelaskan bahwa *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan.¹⁹ Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*roleplay*),

¹⁸ Loviga Denny Pratama, Wahyu Lestari, Ika Astutik, “Efektifitas Penggunaan Media *Edutainment* di Tengah Pandemi Covid-19” Vol.9 No.2 (2020) h.414-415

¹⁹ Sekar Dwi Ardianti, Savitri Wanabuliandari, Susilo Rahardjo, “Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model Ejaas Dengan Pendekatan *Science Edutainment*” Vol.6 No.1 (2017) h. 1-3

dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang. Dapat disimpulkan bahwa *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didisain dengan memadukan konsep pendidikan dan hiburan secara harmonis dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

2. Prinsip *Edutainment*

Prinsip dasar *edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Adanya konsep *edutainment* dilandasi oleh tiga alasan:

- a. Perasaan positif, (senang/ gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya,

konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
- c. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.²⁰

3. Pendekatan *Edutainment*

Pembelajaran *edutainment* dilakukan dengan pendekatan SAVI. SAVI merupakan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik, alat indera, dan kecerdasan intelektual. Pembelajaran akan berlangsung secara optimal karena dilaksanakan dengan unsur-unsur pendekatan SAVI yaitu *somatic*, *auditory*, *visual*, dan *intellectually*²¹. Pembelajaran dengan menerapkan SAVI memberikan hasil terhadap kemampuan komunikasi matematis pada peserta didik yang dapat meningkat secara signifikan. Jika keempat unsur SAVI ada dalam setiap pembelajaran, maka peserta didik dapat belajar secara optimal.

²⁰M. *Ibid.* h.4-5

²¹Nana Sutarna, "Pengaruh Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", Vol. 5 No.2 (2018) h.119-120

a. Belajar Somatis

Somatis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh, dimana cara belajar dengan somatis adalah belajar dari bergerak dan berbuat mengenai materi pelajaran. Jadi belajar somatis berarti belajar dengan menggunakan indera peraba yang melibatkan fisik serta menggerakkan tubuh selama belajar.²²

Untuk merangsang hubungan pikiran dan tubuh dalam pembelajaran matematika, maka perlu diciptakan suasana belajar yang dapat membuat peserta didik bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Misalnya dalam belajar somatis ini, peserta didik diminta oleh pendidik untuk menyelesaikan masalah atau soal dengan alat peraga.

b. Belajar Auditori

Belajar auditori berarti belajar dengan berbicara dan mendengar. Ketika telinga menangkap dan menyimpan informasi auditori, beberapa area penting di otak menjadi aktif. Dengan merancang pembelajaran IPA yang menarik saluran auditori, pendidik dapat melakukan tindakan seperti mengajak peserta didik membicarakan materi apa yang sedang dipelajari. Peserta didik diminta mengungkapkan pendapat atas

²²*Ibid.* h.121

informasi yang telah didengarkan dari penjelasan pendidik. Dalam hal ini peserta didik diberi pertanyaan oleh pendidik tentang materi yang telah diajarkan.

c. Belajar Visual

Belajar visual adalah belajar dengan melibatkan kemampuan visual (penglihatan), dengan alasan bahwa didalam otak terdapat lebih banyak perangkat memproses informasi visual daripada indera yang lain.²³ Dalam merancang pembelajaran yang menarik kemampuan visual, pendidik dapat melakukan tindakan seperti meminta peserta didik menerangkan kembali materi yang telah diajarkan dengan menggunakan alat peraga.

Belajar Intelektual

Belajar intelektual bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (*minds-on*) dan belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi dan memecahkan masalah. Dalam proses belajar Intelektual, peserta didik diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi yang telah dijelaskan oleh pendidik.

²³ Komang Sabda Kusumantara, Gede Saindra Santyadiputra, Nyoman Sugihartini, “Pengaruh E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Model Pembelajaran SAVI” Vol.14, No.2 (2017) h.126-127

Aplikasi pembelajaran *edutainment* antara lain belajar melalui bermain. Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiyah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Dengan bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa, bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap seorang anak. Saat bermain, anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku.

4. Karakteristik *Edutainment*

Ada empat karakteristik *edutainment* yaitu:

- a. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi dari anak didik, pendidik, proses pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Konsep

edutainment menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan.

- d. Dalam konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika setiap manusia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang dapat diduga sebelumnya, bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa menyenangkan dan akan memberi hasil yang optimal.²⁴

Dari keempat karakteristik *edutainment* dapat disimpulkan bahwa, *edutainment* merupakan rangkaian pendekatan yang dapat menjembatani antara proses mengajar pendidik dan proses belajar peserta didik dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

C. *Game*

Game merupakan aktifitas semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana

²⁴ Ratih Wulandari, Herawati Susilo, Dedi Kuswandi, “ Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Vol.2 No.8 (2017) h.1024-1025

pendidikan.²⁵ *Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahannya dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan *game* dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi, sehingga dengan perasaan senang diharapkan peserta didik bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

Game atau permainan merupakan suatu cara belajar dengan menganalisa menggunakan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi yang rasional. Didalamnya dilakukan salah satu aktivitas bermain yaitu konteksnya berpura-pura namun terlihat seperti realita. Tujuannya adalah kemenangan (mengandung unsur kompetitif) dilakukan sesuai aturan permainan yang dibuat.

Adapun teori permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian:

1. *Number of Players*

Permainan papan hanya terbatas untuk dua pemain. Biasanya yang menggunakan sistem pencarian langkah.

²⁵*Ibid.* h. 1026

2. *Plies, Move and Turns*

Pemain pasti akan mendapatkan giliran, sebagai suatu lapisan didalam suatu permainan dan melakukan gilirannya dalam satu putaran.

3. *The Goal of the Game*

Tujuan utama adalah untuk mendapatkan kemenangan. Pemenang hanya diraih oleh satu pemain dengan kata lain kemenangan pemain adalah kekalahan bagi pemain lainnya.

4. *Information*

Artinya pemain mengetahui semua aturan-aturan dan hal lain dalam permainan. Contohnya adalah catur, *go* (baduk) dan reversi (*othello*). Setiap langkah yang diambil akan berpengaruh pada permainan

D. *Construct 2*

Construct 2 adalah sebuah *tool* berbasis *HTML5* untuk menciptakan sebuah permainan. Dengan *tool Construct 2* memungkinkan siapa saja membuat *game* tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman. Dikembangkan oleh *Scirra Ltd*, hal ini ditujukan terutama untuk para nonprogrammer yang ingin menciptakan sebuah *game* secara *drag and drop* menggunakan *editor visual* dan berbasis sistem logika perilaku.²⁶

Gambar 2.
Tampilan Awal Aplikasi *Construct 2*

²⁶ Titon Agung Saputro, Kriswandani, Novisita Ratu, “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII” Vol.4 No.1 (2018) h.11-12



Construct 2 memiliki interface yang sangat mirip dengan produk *Microsoft Office*. Hal ini membuat mudah bagi orang-orang yang terbiasa dengan produk office, karena sifat HTML 5 masih eksperimental, ada beberapa fitur dalam pembuatan *game* yang mungkin tidak bekerja dengan baik di semua perangkat.

Halaman kerja pada *construct 2* terdiri dari sembilan komponen utama yang dijelaskan sebagai berikut:

a. *File menu* dan *ribbon tabs*

Pada *file* menu terdapat alat untuk menyimpan, membuka *file*, dan juga mengimport *file*. Sedangkan pada *ribbon tabs* digunakan sebagai *tools* untuk berbagai tombol dan pilihan.

b. *Layout*

Merupakan tampilan yang digunakan untuk bekerja

c. *View Tabs*

Tabs untuk melihat beberapa *layout* dan juga *event sheet* yang ada

d. *Properties bar*

Untuk mengubah dan juga memberi rincian mengenai objek yang dipilih

e. *Project bar* dan *layers bar*

Project bar berisi mengenai seluruh objek yang digunakan dalam pembuatan *game* tersebut. Dan *layers bar* digunakan untuk menambah layers pada lembar kerja

f. *Project bar/layout bar tabs*

Digunakan dalam pergantian *project bar* dan *layers bar*

g. *Object bar*

Berisi semua daftar objek dalam satu *layout* yang dipilih

h. *Status bar*

Memperlihatkan tentang seberapa *zoom* yang digunakan, memperkirakan ukuran *file*, dan berapa *layout* maupun *event sheet* yang ada.

i. *Top right buttons*

Untuk meminimalkan, memaksimalkan dan juga menutup jendela kerja.²⁷

E. Penelitian yang Relevan

²⁷ *Ibid*, h.62

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Edutainment* berupa *Mobile Game Android* adalah sebagai berikut :

1. Abdul Rosyid, mengembangkan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android*. Penelitian ini Menghasilkan produk aplikasi *android* berbasis *edutainment*.²⁸ Penelitian yang dilakukan Abdul Rosyid relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal pembuatan media berupa *game android*, sedangkan perbedaannya terletak pada hasil produk dan sasaran penelitian. Dimana penelitian yang dilakukan Abdul Rosyid menghasilkan produk untuk pembelajaran matematika, dan sasarannya siswa menengah pertama (SMP) sedangkan penelitian peneliti menghasilkan produk untuk pembelajaran IPA dan sasaran penelitian siswa sekolah dasar (SD).
2. Abdan dalam penelitian nya tentang Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran *Science-Edutainment* Berbantuan Media Animasi. Penelitian ini menghasilkan bahwa Penggunaan Metode *Science-Edutainment* dapat meningkatkan Hasil Ketuntasan Belajar Peserta didik. Hal ini berdasarkan data yang menyatakan bahwa pada data awal diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 33%, kemudian dilanjutkan pada siklus I meningkat

²⁸ Abdul Rosyid, “ Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa *Mobile Game Ninja Aljabar* Berbasis *Edutainment* Kelas VIII SMP” (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2018), h. 53

sebesar 81% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%.²⁹ Penelitian yang dilakukan Abdan relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal Metode *Edutainment*. Sedangkan Perbedaannya terletak pada medianya. Dimana penelitian yang dilakukan Abdan adalah berupa media animasi saja. Sedangkan media penelitian yang peneliti gunakan adalah media berupa aplikasi *game android*.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan penjelasan sementara yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan atau keseluruhan pemikiran dari penelitian yang akan dilakukan. Keberhasilan proses pembelajaran diawali dari minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran akan efektif apabila peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila prosesnya terlalu dipaksakan dan akan membuat peserta didik tidak nyaman. Pendidik harus dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar hasil yang diperoleh dari proses tersebut optimal.

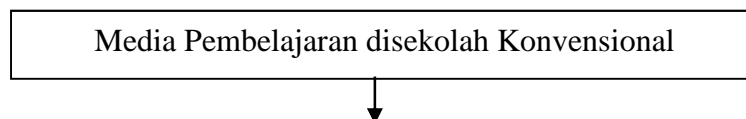
Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media

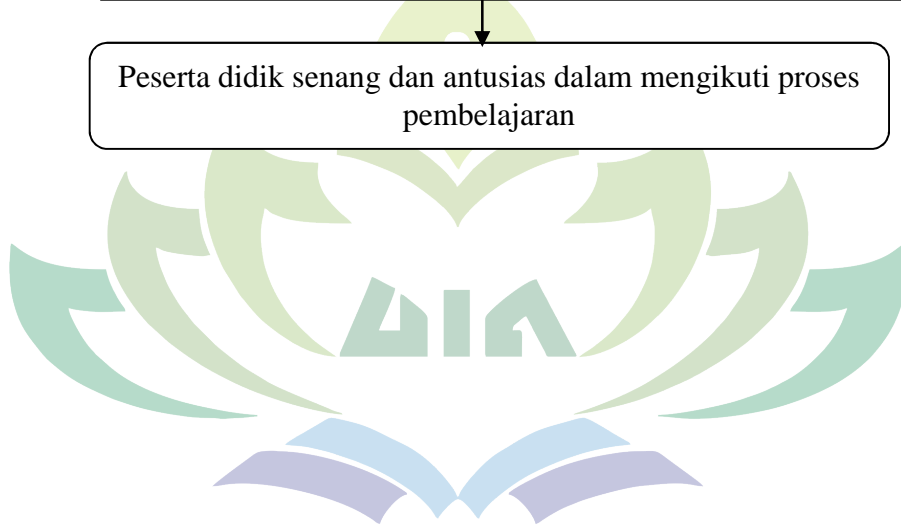
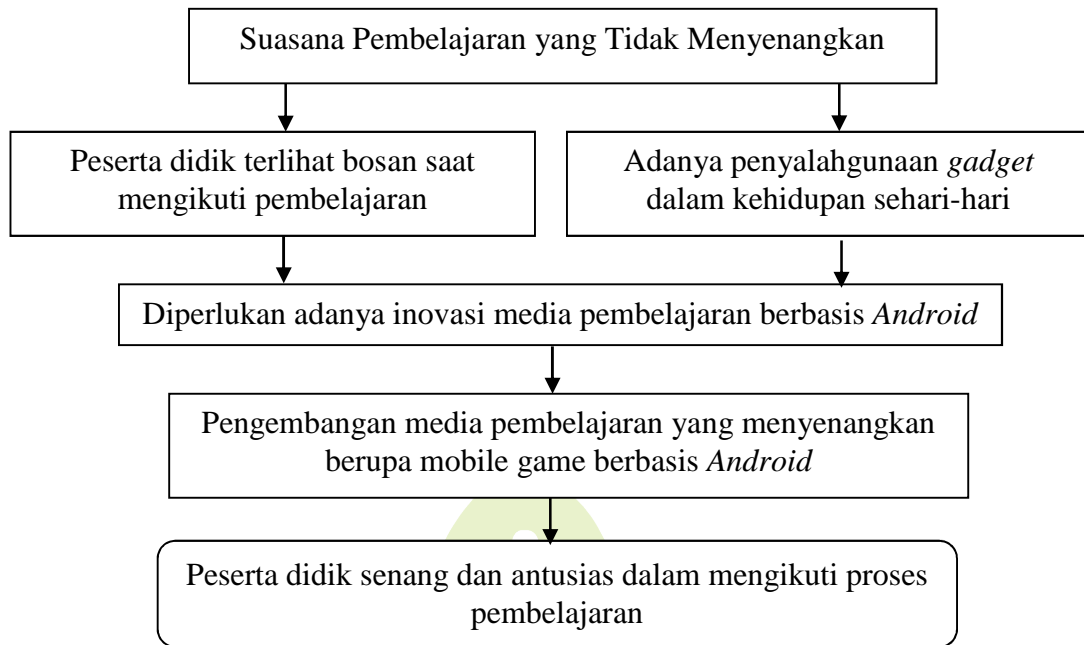
²⁹Abdan, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi," *Jurnal Kreatif Tadukalo Online* Vol. 4, No.4 (2014) h. 223-35

pembelajaran yang menyenangkan. Dewasa ini, kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media yang tepat akan membuat peserta didik belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Peserta didik seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti *mobile phone*. Semakin banyaknya peserta didik yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *mobile phone* sebagai sarana yang menyenangkan. Sarana yang menyenangkan ini dapat dikemas ke dalam sebuah aplikasi berupa *mobile game* yang berisi edukasi dan hiburan. Aplikasi ini disajikan dalam kemasan yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik, pemahaman peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir





DAFTAR PUSTAKA

- Abdan. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Kreatif Tadukalo Online* 4, no. 4 (2014): 223–35.
- Adiwijaya, Mohamad, Kodrat Iman S, and Yuli Christyono. Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient* 4, no. 1 (2015): 129–33
- Agustina, Candra. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering* 1, no. 1 (2015): 1–18.
- Agustriana, Nesna. Pengaruh Metode Edutainment Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7, no. 2 (2013): 267–86.
- Arsyad, Azhar *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Fadillah, M. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 200 4.
- Fuada, Syaiful. Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer* 3, no. 1 (2015): 18–35.
- Maimunah. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al Afkar* 5, no. 1 (2016): 1–24
- Muhson, Ali. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10
- Mustika, Zahara. Urgenitas Media Dalm Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* 1, no. 1 (2015): 64–77.
- Netriwati, and Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. 1st ed. Bandar Lampung: Permata Net, 2017.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahan*. Jakarta, 2004.
- Rufii, Rufii. Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education* 7, no. 1 (2015): 18.

Salamah. Penelitian Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2009):157–65.

Sari, Wiranda, Marwan AR, and Melvina. Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, and Intellectuall) Dengan Menggunakan Media Education Card Terhadap Pemahaman Konsep. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika* 1, no. 4 (2017): 108–13.

Sarnoko, Ruminiati, and Punadji Setyosari. Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan* 1, no. 7 (2016): 1235–41.

Sugiyono. *Metode Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

———. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2015.

